RALLYE LECTURE

Et lexique

« De toutes les couleurs ! »

CIRCONSCRIPTION DE LYON 8ème CYCLE 2

Année 2012 - 2013

RALLYE LECTURE DE LA CIRCONSCRIPTION DE LYON 8ème CYCLE 2 2012- 2013

Objectifs :

Grâce à un projet fédérateur au niveau de la circonscription, qui s'inscrit dans un partenariat avec la médiathèque du 8ème arrondissement :

- Participer à la constitution d'une culture littéraire commune (par la lecture intégrale d'œuvres de divers genres, puisées dans le patrimoine et la littérature de jeunesse)
- Faire accéder tous les élèves au plaisir de lire.
- Aider les élèves à progresser vers la maîtrise de la langue française
- ✓ En manipulant la langue
- ✓ En écoutant des textes lus
- ✓ En enrichissant leur vocabulaire (cf compétences visées en page 4)
- ✓ En leur permettant de se familiariser avec l'écrit puis de développer des compétences de lecteur
- Lier l'activité de lecture à celle d'écriture.

Modalités de fonctionnement :

Principes : 2 classes sont jumelées et se lancent des défis à partir d'un ensemble de livres.
Choix des classes : 2 classes d'établissements séparés géographiquement
Durée : de septembre 2012 à juin 2013
Matériel : *15 livres d'une grande variété dans les genres* (premiers romans, albums, contes, nouvelles, documentaires, bandes dessinées), dans les longueurs et les difficultés des textes proposés, ***dont 7 au minimum autour du thème « De toutes les couleurs »***. *Ces ouvrages pourront avoir trait à :*

- couleurs et nuances, œuvres d'art
- lumière et couleur
- personnages dont le nom est lié à une couleur (littérature et patrimoine)
- différences et respect de l'autre
- couleurs dans la cuisine, les décors, l'habillement…, couleurs et leur symbolisme dans différentes cultures
- des sentiments (« en voir de toutes les couleurs »)

Règlement : Les classes s'engagent à :

- construire et résoudre des défis parmi les 3 types proposés dans le domaine de la maîtrise de la langue (Inspecteur Gadget, Fantomette, Imaginator)
- présenter à la classe binôme, au cours de la première rencontre, quelques ouvrages lus, afin de susciter l'envie de les lire
- construire un jeu ou deux pour les rencontres suivantes (cf page « 2ème et 3ème rencontres avec la classe jumelée »)
- participer à un chantier d'écriture ou arts visuels (pistes proposées par la circonscription à partir d'un ouvrage)
- se rencontrer deux à trois fois et communiquer entre temps par le biais de la messagerie électronique ou de la poste quant à la résolution des défis, éventuellement autour de l'exploitation des chantiers
- constituer des traces du vocabulaire mis en jeu et les transmettre à la classe binôme

Compétences travaillées autour des défis

Les compétences communes à tous les défis sont :

***commencer à s'approprier un environnement numérique (C4)**
***participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de communication (C6)**
***appliquer les codes de politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes de l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe (C6)**
***écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité (C7)**
***échanger, questionner, justifier son point de vue (C7)**
***travailler en groupe, s'engager dans un projet (C7)**

Les compétences spécifiques sont détaillées à l'intérieur des colonnes des tableaux des pages 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16 et 17. Les compétences du socle sont présentées en caractères gras, les compétences issues des programmes, en caractères réguliers.

Cette année, le rallye lecture sera plus particulièrement axé, à partir des ouvrages proposés, sur l'enrichissement du vocabulaire et son partage avec les élèves de la classe binôme.

Nous nous appuierons sur un paragraphe de Micheline Cellier pour mettre en évidence l'intérêt de la littérature par rapport à l'enrichissement du vocabulaire :
« Même si la lecture et les activités menées en littérature ne suffisent pas à emmagasiner des mots nouveaux, elles y contribuent grandement, en proposant les termes dans un contexte et un scénario permettant d'en repérer le sens, ce qui suppose un retour précis sur le texte, un travail parfois approfondi sur un mot sur lequel peut porter la compréhension ou l'interprétation d'un passage ou d'un album (le mot « bannir » dans Yakouba de T. Dedieu, par exemple) ou le repérage explicite d'un fait saillant consciemment développé par l'auteur – le jeu sur les antonymes dans Ami-Ami de Rascal, le détournement des expressions dans La reine des fourmis a disparu de Fred Bernard, la multiplication des synonymes de enfant dans L'ogresse en pleurs de Valérie Dayre…
Par ailleurs, les élèves prennent conscience des écarts existant entre la langue usuelle et la langue littéraire qui emploie les « mots de tous les jours » mais avec des choix décalés, des acceptions plus subtiles mais aussi des mots précieux, rares (le mot tromblon dans Les trois brigands d'Ungerer, par exemple), avec une prise en considération de la valeur sonore d'un mot et de sa fonction poétique. Les termes n'ont pas qu'un contenu informatif ; ils ont une visée esthétique et émotionnelle, un poids, une charge affective forte : ils peuvent ainsi résonner différemment pour chaque élève et lever un ensemble de connotations personnelles. Un autre rapport au langage se construit alors qui dépasse complètement la seule référence.
« La terre est bleue comme une orange
Jamais une erreur les mots ne mentent pas »
dit Paul Eluard dans L'amour la poésie.
C'est pourquoi les programmations sur le lexique et les outils (les cahiers de mots, notamment) doivent réserver une place à ces mots choisis par chacun et qui peuvent être conservés dans leur phrase d'origine avec le rythme et l'environnement qui leur donnent tout leur pouvoir : encourageons la notation et la mémorisation des citations. »

Compétences mises en jeu au niveau de l’enrichissement du lexique :

● Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent que l’on fera résonner par rapport au vécu quotidien ou d’autres histoires entendues pour nommer avec exactitude les choses.
● S'intéresser aux mots : forme, signification, référent, représentations.
● Produire un oral compréhensible par autrui : communiquer et agir dans une situation de jeu.
● Dire, décrire, expliquer : utiliser le vocabulaire exact et l'usage approprié des temps verbaux.
● Comprendre, acquérir et utiliser le vocabulaire pour produire à l'oral un texte poétique.
● Pratiquer (créer) des comptines et des jeux sur les mots, les sons et les syllabes.
● Contribuer à l'écriture d'un texte en respectant des contraintes.
● Mémoriser et dire un texte poétique.
● Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique : pour nommer, définir, décrire, expliquer.

Les étapes du Rallye lecture

Septembre Constitution des binômes. **Participation obligatoire à la rencontre à la médiathèque du Bachut**, présentation d'ouvrages en lien avec le thème, échanges autour des épreuves, échanges entre enseignants autour du choix des livres pour leur binôme et mise en place d'un calendrier de travail.
Chaque enseignant se constitue un stock de **7 livres** (*4 au minimum portant sur le thème «de toutes les couleurs »*), **différent de celui de l'autre classe**, sachant qu'à la fin du projet il faudra avoir lu 15 livres au total.

Novembre
Les élèves prennent connaissance de 7 livres, en commencent la lecture et construisent des défis pour l'autre classe, **la moitié des défis devant porter sur le vocabulaire.** Parallèlement, ils préparent une présentation de quelques uns des livres qu'ils se sont appropriés, en choisissant une ou plusieurs activités dans la fiche « Première rencontre avec la classe jumelée ».

Fin janvier : première rencontre entre les 2 binômes, échange de la malle de livres constituée et des défis les concernant. **Les élèves offrent à la classe jumelée les traces qu'ils se sont constitués autour du vocabulaire travaillé à partir des ouvrages**. Des pistes seront données à la rencontre de septembre à la médiathèque sur les traces possibles.
Temps de présentation autour de quelques livres, l'objectif étant de susciter l'envie de lire (activités choisies parmi celles proposés sur la fiche « première rencontre avec la classe jumelée).

Février, mars : les élèves lisent les livres apportés par leurs correspondants et répondent à leurs défis. Ils fabriquent un ou plusieurs jeux autour d'un ou plusieurs ouvrages, en choisissant parmi les jeux proposés dans la fiche « deuxième rencontre avec la classe jumelée » ou (« troisième rencontre » si les classes ne se rencontrent que deux fois.) **L'un des jeux devra porter sur le vocabulaire, issu d'un ou plusieurs ouvrages.**

Fin avril : 2ème rencontre entre les binômes.
Les élèves font le point sur les défis, sur ce qui leur a posé problème, demandent les dernières explicitations.
Les jeux créés sont proposés à l'autre classe, les élèves jouent ensemble.

Mai : chaque classe approfondit la lecture d'un ouvrage commun, le quinzième ouvrage (défini au niveau de la circonscription), pour préparer les échanges ou la rencontre finale et **s'engage dans *un chantier d'écriture* (des pistes seront envoyées par la circonscription), ou *chantier arts visuels.***

Juin : les classes échangent par le biais de la messagerie, autour de leurs productions du mois de mai, ou se rencontrent une nouvelle fois. Des défis entre les 2 classes peuvent être mis directement en jeu, les 2 classes ayant lu cette fois, les mêmes ouvrages. Les rencontres peuvent porter sur des jeux engageant « la tête et les jambes », cf fiche « troisième rencontre avec la classe jumelée », où toutes les activités proposés portent directement sur le vocabulaire.

Elaboration des défis

Type du défi	Compétences particulièrement visées	Indicateurs d'acquisition
Défi « Inspecteur Gadget » Ce défi se présente sous la forme d'une liste de 10 éléments « mystères », significatifs d'un ouvrage (personnages, objets, animaux, lieux, …). En fonction du niveau des élèves, ces éléments pourront être représentés de manières différentes : -enregistrement de sons évoquant les animaux -réalisation de dessins présentés sous forme de puzzle -devinettes, petites histoires truquées, charades (écrites par l'enseignant(e) ou recopiées après dictée à l'adulte)	**Dans le domaine de la maîtrise de la langue :** *écouter et comprendre un texte lu par l'adulte *produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînements clairs, cohérence d'ensemble) *lire ou écouter lire des œuvres intégrales, notamment de littérature de jeunesse et rendre compte de sa lecture ***copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive et avec une présentation soignée (C1)** **Ou –écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes (C1)**	-variété et pertinence des indices utilisés -variété et pertinence des différentes techniques utilisées
Défi « Fantomette » Ce défi se présente sous la forme d'une reproduction d'une page de l'ouvrage (couverture, page illustrée…) dans laquelle on a glissé volontairement 10 erreurs. Les erreurs peuvent être de nature différente : -omission (l'auteur a été oublié sur la couverture, dans l'illustration le personnage est représenté sans son animal familier…) -ajout (un nom fantaisiste d'illustrateur a été ajouté) -différences par rapport à l'original (le titre est remplacé par un mot voisin ; dans l'illustration, le cheval est noir au lieu d'être blanc).	*se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) ; s'orienter dans l'espace d'une page *connaître et utiliser le vocabulaire spécifique de la lecture d'un texte : le livre, la couverture, la page, la ligne ; l'auteur ; le titre, le texte, la phrase, le mot; le début, la fin, le personnage, l'histoire	-nombre et variété des artifices grammaticaux utilisés, pour remplacer des éléments du texte original -variété des éléments retenus, sur lesquels portent les transformations
Défi **« Imaginator »** Ce défi se présente sous la forme d'une liste de 10 scènes inventées qui représentent : -des suites possibles à l'histoire -des variantes par rapport au récit original -de courts récits relatant des évènements qui auraient pu se passer avant le début de l'histoire. Certaines de ces propositions seront plausibles et d'autres présenteront des incohérences manifestes par rapport au récit original. Les élèves qui résolvent le défi devront identifier les propositions incohérentes (en justifiant leur jugement) En fonction du niveau des élèves, ces variantes seront écrites par l'élève ou recopiées après dictée à l'adulte.	*produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînements clairs, cohérence d'ensemble) *identifier les personnages, les évènements et les circonstances temporelles et spatiales d'un récit qu'on a lu ***copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive et avec une présentation soignée (C1)** **ou –écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes (C1)**	-nombre d'éléments présents dans les scènes inventées qui sont issus de l'histoire originale

Résolution des défis

Type du défi	Compétences particulièrement visées	Indicateurs d'acquisition *Je suis capable de* :
Défi « Inspecteur Gadget » Pour la résolution de ce défi, c'est essentiellement la capacité à repérer les principaux éléments d'une histoire, qui est sollicitée chez l'élève : -*personnages, lieux, évènements…* En second lieu, vient la capacité à reconnaître les attributs caractéristiques de chacun de ses éléments : -*un personnage est identifiable à son âge, son sexe, son métier…*	**Dans le domaine de la langue :** *****nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne *identifier les personnages, les évènements et les circonstances temporelles et spatiales d'un récit qu'on a lu **L'autonomie et l'initiative** ***écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité (C7)**	-nombre d'éléments repérés -reconnaissance des personnages même lorsque leur nom n'est pas cité
Défi « Fantomette » Pour ce type de défi, c'est la lecture « attentive » qui est privilégiée. L'élève doit pouvoir distinguer des changements, entre deux textes (ou deux illustrations) ressemblants. Il doit aussi se repérer correctement dans la page et bien identifier tous les éléments constitutifs d'une couverture de livre : -titre, auteur(s), illustrateur(s), éditeur, collection, illustration,…	*se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) ; s'orienter dans l'espace d'une page *connaître et utiliser le vocabulaire spécifique de la lecture d'un texte : le livre, la couverture, la page, la ligne ; l'auteur ; le titre, le texte, la phrase, le mot; le début, la fin, le personnage, l'histoire *faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit *prendre l'initiative de poser des questions et d'exprimer son point de vue ***s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)** ***observer et décrire pour mener des investigations (C3)**	-nombre d'éléments constitutifs d'une page ou d'une couverture, repérés par l'élève
Défi « Imaginator » Dans ce défi, c'est la capacité à suivre la logique d'un récit qui est mise en jeu : -relation de cause à effet (c'est parce que la reine est décédée que le prince est devenu roi) -suivi dans le fil de l'histoire (que devient la jeune fille, après avoir été kidnappée ?)	**Dans le domaine de la langue :** *identifier les personnages, les évène- - ments et les circonstances temporelles et spatiales d'un récit qu'on lu *comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente	-pertinence des arguments présentés pour mettre en évidence une cohérence

Première rencontre avec la classe jumelée

Ateliers proposés	Compétences particulièrement visées	Indicateurs d'acquisition :
Etre conteur ou lecteur public Dans différents endroits aménagés (coin lecture, tapis de gymnastique, mezzanine, etc…), des élèves appartenant aux deux classes se regroupent autour des conteurs. -Les adultes –conteurs (parents d'élèves, ATBCD, …), quelques élèves racontent le livre qu'ils ont choisi, en s'interrompant éventuellement pour montrer ou commenter les illustrations.. -Ou les élèves lisent le livre choisi, seul ou à plusieurs voix (en cas de dialogue par exemple), en montrant éventuellement les illustrations pour agrémenter leur lecture. -Les élèves qui écoutent l'histoire lue ou racontée ont pour consigne de ne pas intervenir pendant le récit. Ils pourront poser des questions ou s'exprimer une fois la narration terminée. Des permutations entre les différents groupes permettront à tous les élèves d'écouter le maximum d'histoires présentées.	**Dans le domaine de la langue :** ***lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de littérature de jeunesse, adaptés à son âge (C1)** * écouter et comprendre un texte lu par l'adulte *faire un récit structuré (relations causales, circonstances temporelles et spatiales précises) et compréhensible pour un tiers ignorant des faits rapportés ou de l'histoire racontée	-raconter un texte lu ou entendu (sans l'avoir appris par cœur mot à mot) -lire à haute et intelligible voix - pouvoir donner des renseignements et avoir compris le sens général de l'histoire que je viens d'écouter
Etre acteur Des groupes d'élèves présentent un court spectacle, en rapport avec un livre pour lequel ils ont eu un coup de cœur (ce sont surtout les émotions provoquées par la lecture qui sont privilégiées). La forme artistique peut être variée : - mini pièce de théâtre, saynète -danse -chant, poème ou comptine -mime	**Dans le domaine de la langue :** **La culture humaniste** ***dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts (C5)** ***s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage) (C5)** **Agir et s'exprimer avec son corps** ***s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement **Percevoir, sentir, imaginer, créer :** ***avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines	-être fidèle au texte appris -ne pas hésiter et buter sur les mots -affirmer avec mon corps (voix, mimiques, gestuelles) le texte déclamé -faire ressentir aux autres ce que je veux exprimer

Deuxième rencontre avec la classe jumelée

Jeux proposés	Compétences particulièrement visées	Indicateurs d'acquisition
« Il était une fois… » Se joue individuellement en groupe de 4 ou 5élèves. A partir de cartes représentant divers éléments d'un récit ou plusieurs récits (personnages, lieux, actions), les élèves doivent inventer une histoire en se débarrassant de leurs cartes au fur et à mesure qu'ils font intervenir dans le récit un élément qu'il possède. Si celui qui raconte nomme une carte (sans le savoir) appartenant à un autre joueur, celui-ci a le droit de l'interrompre et de continuer le récit à sa place. *Si le narrateur ne respecte pas une certaine cohérence dans le récit (dans le seul but de se débarrasser de ses cartes) les autres peuvent lui demander de s'interrompre et reprendre sa carte en main.*	**Dans le domaine de la maîtrise de la langue :** ***s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)** *****raconter en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée **L'autonomie et l'initiative :** ***écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité (C7)**	-nombre de cartes en main à la fin de la partie
Devinette Etablir des cartes d'identité de personnages rencontrés dans les ouvrages et faire deviner à la classe partenaire de quels personnages il s'agit, à partir des indices retenus. Les cartes sont tirées d'un chapeau. Il peut y avoir quelques cartes comportant des détails intrus. *Variante* : **le portrait chinois «** Si c'était une couleur, un jeu, un animal, un aliment… »	*sélectionner les données utiles *Apprendre à comprendre* *identifier les personnages, les évènements et les circonstances temporelles d'un récit *produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par l'adulte *formuler en se faisant comprendre, une description ou une question *comprendre un message et agir ou répondre de manière pertinente ***s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)**	- nombre de personnages identifiés par les camarades

Jeu du détective Créer des cartes avec un seul indice par livre, dessiné ou écrit (celui-ci n'est en aucun cas mentionné sur la couverture ou la quatrième de couverture). Celui qui la tire doit la nommer, puis deviner à quel livre il appartient. *Les CP et les CE1 pourront écrire quelques caractéristiques de cet indice pour le faire deviner.*	***s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)** *nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne **lire seul, à haute voix, un texte comprenant des mots connus et inconnus*	-nombre d'indices identifiés -nombre de livres identifiés
Puzzle Raconter, rédiger ou enregistrer une histoire où se mêlent différents éléments de différents ouvrages proposés dans le défi lecture. La classe partenaire doit identifier les ouvrages.	**Dans le domaine de la maîtrise de la langue :** ***écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes (C1)** *****raconter en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée	-nombre d'ouvrages identifiés

Lequel est-ce ? Un enfant tire une carte représentant, selon le niveau, la couverture d'un des livres faisant objets du défi ou le titre d'un livre. Les autres lui posent des questions pour savoir de quel livre il s'agit. Il ne peut répondre que par oui ou par non. Le but du jeu est de trouver la bonne réponse en posant le moins de questions possibles.	**Dans le domaine de la langue :** *****prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue ***s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)**	-nombre d'ouvrages identifiés -nombre de questions posées
Jeux de cartes ✓ **Le mistigri ou « le grand loup noir »** Choisir un livre avec un personnage « méchant ». Créer des paires de cartes représentant les personnages, les lieux et les objets du livre à apparier, et une carte unique, le « méchant ». Pour qu'une paire soit acceptée, il faut pouvoir nommer les personnages, lieux ou objets représentés. Celui qui reste avec cette carte unique en main en fin de jeu a perdu. *Variante : les personnages, lieux, objets sont tirés de plusieurs livres, il faut non seulement les nommer mais aussi dire de quel ouvrage ils proviennent.* ✓ **Le jeu des 7 familles** Choisir 7 livres, et créer pour chacun une famille de 6 personnages. Celui qui a une famille complète la dépose. Celui qui a constitué le plus de familles a gagné.	***s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)** *identifier les personnages, les évènements et les circonstances temporelles d'un récit	-nombre de paires constituées *-nombre d'ouvrages désignés* -nombre de familles constituées

Au choix, Chantier lecture / écriture autour d'un ouvrage commun à la circonscription (ou chantier arts visuels)

Activités proposées	Compétences particulièrement visées	Indicateurs d'acquisition
Un des ouvrages choisi par la circonscription, sera le support d'un moment fort d'un travail de liaison en lecture-écriture. L'entrée dans l'écrit est facilitée par l'intertextualité. La lecture intégrale de l'œuvre, abordée de diverses façons, met en action les différentes fonctions de l'acte lexique. 1 découverte de l'objet livre et émission d'hypothèses sur le contenu à partir d'indices externes 2 lecture orale du début du livre par l'enseignant 3 lecture orale quotidienne par un petit groupe d'élèves de passages choisis 4chantier d'écriture : j'écris la suite d'un passage (de manière autonome ou en dictée à l'adulte) A partir d'un indice (titre couverture, article de presse…), j'invente une histoire A partir de l'illustration, j'invente une histoire J'écris des fiches d'identité des personnages Je retranscris un dialogue en style indirect J'écris un poème, une chanson Je lie écriture et arts visuels, approche musicale 5 recherches documentaires en BCD en fonction du thème du livre 6 mémoriser un dialogue et le jouer	**Dans le domaine de la langue** : ***lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge (C1)** ***lire seul, à haute voix un texte comprenant des mots connus et inconnus (C1)** ***produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par l'adulte ***écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes (C1)** ***utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court (C1)** ***copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée (C1)** **La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication :** ***commencer à s'approprier un environnement numérique (C4)** **La culture humaniste :** ***dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts** ***s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage) (C5)**	-réutilisation, avec à propos, de mots nouveaux découverts dans l'ouvrage - qualité et variété des productions -cohérence du texte produit -nombre d'ouvrages consultés

Au choix, chantier arts visuels (ou chantier lecture / écriture autour d'un ouvrage commun à la circonscription**)**

Démarche d'enseignement appliquée aux arts visuels

EXPRESSION

En classe l'enseignant tire parti d'un vécu collectif lié au rallye lecture pour :
- le rendre émotionnellement et sensoriellement fort et entraîner un besoin d'expression de l'élève
- proposer une production contractuelle (un objet + une idée)
- donner la plus grande liberté possible dans le choix des moyens

Afin que l'élève produise individuellement un effet avec des moyens de plus en plus pertinents et adaptés à son intention

EXPRESSION

L'enseignant confronte ses élèves dans et hors l'école à des productions variées pour :
- Favoriser l'émergence d'effets ressentis d'ordre individuel, intime, subjectif
- Susciter la verbalisation de ses sensations, émotions, préférences et goûts

Afin d': Echanger des avis, des points de vue
Etablir des référents culturels

PRODUCTION

RECEPTION

APPRENTISSAGE

L'enseignant confronte ses élèves à des productions variées de son environnement pour :
- Repérer, analyser, identifier, comparer, trier, ... collectivement les moyens utilisés

Afin de: Mettre en relation des moyens et des effets
Etablir des référents culturels que l'on situera dans le temps et dans l'espace
(Histoire des arts)

APPRENTISSAGE

L'enseignant identifie des pistes de travail selon les besoins ou trouvailles des élèves et choisit la plus opportune pour :
- Les mettre en situation de découvrir, expérimenter et Systématiser

Afin de s'approprier par l'expérience un moyen et le transformer à terme en un procédé pour servir une intention

Au choix, chantier arts visuels (ou chantier lecture / écriture autour d'un ouvrage commun à la circonscription**)**

Compétences spécifiques arts visuels :

GS :

* L'élève sait analyser ce qu'il regarde : repérer, trier, comparer, associer, et verbaliser pour donner du sens
*L'élève utilise intentionnellement les formes, les matières, les couleurs
*L'élève maîtrise et utilise les couleurs primaires, le blanc, le noir et les binaires
*L'élève maîtrise et utilise des outils
*L'élève maîtrise et utilise des supports
*L'élève maîtrise et utilise des médiums
*L'élève maîtrise et utilise des gestes

Fin CE1 :

*Savoir repérer et nommer les éléments de formulation plastique dont la coloration (gamme colorée étendue (tous les mélanges possibles à partir des primaires, secondaires, blanc, noir) / couleurs complémentaires / clair, foncé / contraste)
*Etre capable de décrire une œuvre à partir des éléments de formulation plastique (couleur/ forme/ matière)
*Etre capable d'exprimer ses sensations, émotions, préférences, goûts face une œuvre

Compétence 5 (premier palier pour la maîtrise du socle commun)

***S'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage)**
***Distinguer certaines grandes catégories de la création plastique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture)**
***Reconnaître des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées**

Attitudes : l'élève s'exprime plastiquement (GS)
*Etre ouvert à la rencontre des œuvres (fin CE1)
*Entendre et accepter un autre avis (fin CE1)

Des pistes pour un travail en technologie, en lien avec le thème des couleurs

Activités proposées	Compétences particulièrement visées	Indicateurs d'acquisition
Pour le chantier technologique, 3 types de démarche sont possibles : - présenter aux élèves un objet fini et les amener à rechercher comment cela peut fonctionner pour le reproduire - fabriquer un objet à partir d'un mode d'emploi - créer un objet en fonction d'une consigne, d'un projet, avec un certain nombre de contraintes (démarche d'investigation nécessitant un tâtonnement, la plus riche des 3) - Tri d'objets réfléchissant ou non la lumière (miroir, métal, objets métalliques) - Investigations pour fabriquer un objet original à partir d'un modèle : ✓ thaumatrope ✓ toupie ✓ kaléidoscope	*Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages *Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps *Observer et décrire pour mener des investigations C3 *Etre précis et soigneux dans les tracés, les mesures et les calculs C3 *Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simples	- mon objet répond aux contraintes et fonctionne - mon texte, mon schéma a été suffisamment clair et précis pour permettre aux autres de construire l'objet

Troisième rencontre avec la classe jumelée : échanges autour de productions à partir de l'album commun ou défis mettant en œuvre la tête ou les jambes

Jeux proposés portant sur le lexique	Compétences particulièrement visées	Indicateurs d'acquisition
Le béret 2 équipes ; dans chaque équipe chaque enfant a l'image d'un personnage, animal, objet, ou lieu d'une histoire. Ex : Le bonnet rouge de Brigitte Wéninger et John A Rowe, éditions Actes Sud Junior ; dans une histoire qui associe un animal à son cri donné sous forme de verbe : l'enseignant donne le verbe hyponyme qui correspond. Le binôme qui a la carte correspondante en main (l'animal qui produit ce cri) se disputera le béret.. CP/ CE1 : On peut demander aux élèves de se préparer à être meneur de jeu et prévoir les situations. *Variante* : Une collection de représentation d'objets, de lieux, de personnages correspondant à un corpus de mots issus des ouvrages mis en jeu dans le rallye. Chaque élément est photographié 2 fois sous forme de carte plastifiée. On joue dans la salle de motricité comme pour le jeu du béret avec un espace central où sont exposés les représentations des objets ; 2 équipes derrière une limite, chaque joueur portant un numéro. Des « parleurs » qui voient les cartes et qui vont aider leur équipe, sans montrer les images, à identifier l'objet pour aller le chercher. Le meneur de jeu ne donne jamais le mot directement, mais en donne une définition, ou un certain nombre d'indices s'y rapportant à l'intérieur d'une phrase Jeu : 15 minutes. On travaille en petits groupes : 2 équipes de 5 ou 6 enfants. Le rôle du maître est d'avoir fait découvrir le jeu du béret, éventuellement dans sa version classique initiale puis de le faire évoluer pour la séance avec un objectif lexical ciblé. Le maître est l'arbitre pour contrôler et réguler le jeu et le respect des règles. Le maître choisit une carte : les parleurs désignent l'objet ou le lieu cible en le décrivant le plus vite possible à son équipe. Le maître dispose d'étiquettes chiffrées pour appeler les joueurs et déclencher le départ vers la zone centrale où il faut s'emparer de la représentation désignée avant de regagner son camp sans être touché par l'adversaire. La carte image sert à valider le choix de l'objet.	*maîtriser un champ lexical spécifique en compréhension en GS, en compréhension et production en CP/CE1. *produire un oral compréhensible par autrui (syntaxe, lexique) pour communiquer et agir dans une situation de jeu. ***s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)**	Nombre de cartes gagnées Correction syntaxique, précision du lexique

Jeux proposés portant sur le lexique	Compétences particulièrement visées	Indicateurs d'acquisition
Le parcours d'actions motrices Guider un ou plusieurs camarades, les yeux bandés ou non, afin qu'il(s) réalise(nt) un parcours d'actions mettant en scène le cheminement d'un personnage (sur une partie ou la totalité d'un album). Chaque classe connaissant tous les ouvrages, le but, à ce stade est de faire deviner le titre de l'ouvrage, ou à quel passage on fait référence. Si les élèves ont les yeux bandés, il faudra deviner également le nom des objets touchés sur le circuit (objets apportés ou silhouettes d'objets réalisées par l'autre classe). La classe jumelée jugera également de la précision du lexique et des structures employés pour faire réaliser les actions. Variante : des erreurs sont glissées dans le cheminement, la suite d'actions à exécuter, les personnages rencontrés. Il s'agit alors d'identifier ces erreurs.	*maîtriser un champ lexical spécifique (verbes d'action motrice, vocabulaire spatial, nom du matériel utilisé) *produire un oral compréhensible par autrui (syntaxe, lexique) pour communiquer et agir dans une situation de jeu.	Nombre d'objets reconnus, les yeux bandés. Correction syntaxique, précision du lexique. Le titre et le passage de l'histoire sont reconnus. Les actions à faire sont compréhensibles : correction des structures, précision du lexique. Nombre d'erreurs identifiées.
Jeu de cartes type 7 familles : Un ensemble de cartes à partir d'un corpus de mots choisis (photos d'objets réels ou représentations d'objets) a été réalisé. A partir des objets présents dans les livres en jeu dans le rallye, des familles de plusieurs catégories (outil, matériel scolaire, ustensiles de cuisine, matériel de toilette, famille de couleurs chaudes/ froides…) ont été constituées. Le but du jeu est de reconstituer la famille au complet en échangeant des cartes. L'élève doit demander la carte dont il a besoin mais sans nommer l'objet ; il doit produire un énoncé qui explique sa fonction. Celui qui a la carte en main écoute, identifie l'objet et donne le nom exact (« C'est un outil, ça sert à ramasser les feuilles, à ratisser les chemins »//« C'est un râteau » « C'est la couleur d'un fruit qui s'appelle l'orange »). <u>Objectif : comprendre et énoncer les propriétés notionnelles d'un objet</u>	*maîtriser un champ lexical spécifique (noms, verbes). *connaître quelques termes génériques. *comprendre qu'un objet/mot peut avoir des représentations différentes et construire des références communes. *comparer, classer, catégoriser, trier, définir des objets selon leur fonction. *produire une phrase dans la syntaxe de l'oral pour expliquer et définir en se faisant comprendre d'autrui. ***s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié (C1)**	Nombre de cartes gagnées, de familles constituées.
Animer un atelier de peinture et d'arts visuels Un petit groupe d'élèves prend en charge l'animation d'un atelier vécu au sein de sa classe. Il a défini le matériel nécessaire, envoyé la liste à la classe binôme si cet atelier se passe dans son école, il va expliquer à un groupe de la classe binôme ce qu'il faut faire. Variante : autour de productions apportées, un élève ou un groupe d'élèves évoque ce qui a été fait.	Maîtriser un champ lexical spécifique (matériel, couleurs, gestes, verbes et substantifs). Comprendre pour agir et appliquer des consignes. Rappeler ou expliquer une activité dans un oral compréhensible avec un vocabulaire précis.	

Ces jeux impliquant une manipulation forte du lexique à travers des productions structurées ne sont que des exemples.
Certaines activités ont déjà été évoquées au moment des premiers défis ou pour donner l'envie de lire les ouvrages apportés. Nous citerons :

- des jeux de société à fabriquer
- des jeux de loto avec contraintes langagières, supports sonores enregistrés
- des jeux de devinettes
- jeux du portrait
- jeux de mime
- jeu du souviens-toi (se souvenir et décrire une carte qui a été montrée quelques secondes puis cachée)
- saynètes, mise en scène
- rappel d'activités après une situation vécue lors de la découverte d'un album et évoquées dans une correspondance entre les classes
  Ex le jeu des synonymes évoqué par Micheline Cellier
  - créations d'histoires, jeux poétiques : travailler avec des mots comme matériaux sémantiques et sonores
- productions d'écrits en dictée à l'adulte
- pour les CP et CE1 des jeux de cartes ou dés type vocabulon, pouvant porter sur synonymes, antonymes, familles de mots

Si vous en imaginez d'autres, faites-en part à l'équipe de circonscription. Toutes les idées seront les bienvenues.

Cette dernière rencontre sera également un temps d'échange des mots dans une dimension plus affective et esthétique : les boîtes …/ bocaux individuels ou de la classe contenant les mots et expressions que l'on a trouvé « jolis » ou qui nous ont touché. Que l'on aura mémorisés afin de pouvoir les offrir oralement également.

Les pages 16 à 18 ont été élaborées à partir des travaux de Micheline Cellier et des documents Eduscol « Ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle – septembre 2010 ».